

La console Xbox 360, Plus forte que la PS3 et que la Wii

Console

Posté par : JerryG

Publié le : 29/5/2009 15:00:00

La Xbox 360 atteint désormais les 30 millions de consoles vendues dans le monde, et la communauté Xbox LIVE rassemble 20 millions d'utilisateurs Microsoft Corp. annonce aujourd'hui que les ventes de Xbox 360 ont passé le cap des 30 millions d'unités dans le monde, avec une communauté Xbox LIVE s'élevant à plus de 20 millions de membres actifs.

Après avoir connu la meilleure année de son histoire en 2008, la Xbox 360 a obtenu le plus grand pourcentage de croissance de ventes qu'aucune autre console à ce jour en 2009, avec une augmentation de 28% par rapport à l'année précédente.

Le succès de la plateforme peut être également mesuré à l'aune du Xbox LIVE, désormais considéré comme le plus grand réseau de divertissement en ligne du monde.



XBOX 360™

À

À

L'envie sans cesse grandissante d'être connecté à ses amis, de télécharger et de se divertir avec des films blockbusters et d'étendre la durée de vie de ses jeux grâce à la Xbox LIVE, le moteur principal de la croissance du nombre de membres Xbox LIVE, et c'est pourquoi Xbox continue d'étendre et d'enrichir l'offre disponible sur cette plateforme.

« Nous avons toujours été convaincus que la Xbox 360 offre le meilleur rapport qualité/prix

en termes de divertissement par rapport aux autres consoles du marché, et ces derniers chiffres montrent que les utilisateurs le sont tout autant, a déclaré **Don Mattrick**, Senior Vice President de l'Interactive Entertainment Business chez Microsoft.

« Notre croissance va continuer à s'accroître. Nos annonces à l'E3 la semaine prochaine souligneront notre engagement à proposer à tous des expériences de divertissement dignes des blockbusters et à faire grandir la marque de divertissement Xbox dans le monde entier. »

Au cours de cette génération de consoles, les consommateurs aux U.S.A. ont dépensé 14,5 milliards de dollars en magasin en produits Xbox 360, toutes catégories confondues. Ce chiffre reflète le fort intérêt porté à une offre de divertissement complète, qui permet de se connecter socialement aux autres et de télécharger du contenu de divertissement, que ce soit des jeux, des missions TV ou des films.

A ce jour, les utilisateurs ont téléchargé près d'un milliard d'éléments de jeu et de divertissement depuis le Marché Xbox LIVE, dont une large gamme de films premium en Haute Définition et de haute définition standard provenant des plus grands studios dans le monde.



À

À

De plus, la Xbox 360 reste la plateforme de choix pour les meilleurs jeux de l'industrie, générant 5,9 milliards de dollars de ventes en magasin aux U.S.A. pour les acheteurs tiers, ce qui est plus que celles des consoles concurrentes confondues.

La Xbox 360 est également en tête de cette génération de consoles en terme d'achats de jeux, avec un taux d'achat moyen de 8,3 jeux par possesseur de console Xbox 360.

La fréquentation du Xbox LIVE, le service de jeu et de divertissement en ligne leader de l'industrie, a connu une envolée après le lancement de la Nouvelle Expérience Xbox en novembre 2008. Depuis, la communauté a enregistré une augmentation de son nombre de membres de 136%, les téléchargements de films et de séries TV ont plus que doublé, et l'achat de jeux et d'extensions sur le Xbox LIVE Arcade a augmenté de 70%.

Le Xbox LIVE est disponible à travers 26 pays dans le monde, et est désormais dans plus de foyers que n'importe quel fournisseur de télévision par satellite. Dès ici la fin de l'année, le nombre de membres Xbox LIVE dépassera le nombre d'abonnés au plus grand opérateur du câble.

Les utilisateurs peuvent s'attendre à bien d'autres annonces excitantes de la part de Microsoft la semaine prochaine à l'Electronic Entertainment Expo (E3), le plus grand salon professionnel de l'industrie des jeux vidéo et des loisirs électroniques au monde, lors de sa

conférence de presse lundi 1er juin, à Los Angeles.